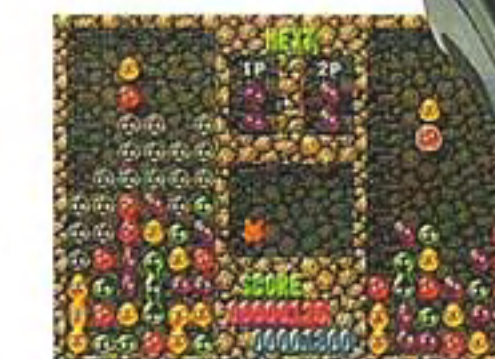


SEGA 94



19-21 rue du Colonel Pierre Avia 75015 Paris
tél.: (1) 46 62 12 12 - Fax: (1) 46 62 12 99 - Telex: 631 617 F

CONCEPTION : LACOMBE-PINGAUD





1993 un marché dynamique

Avec seulement 3,6% de baisse en volumes, le marché du jeu vidéo confirme sa vitalité.

Les volumes réalisés en 1993 prouvent que l'intérêt des consommateurs pour les jeux vidéo ne s'est pas démenti. Les plus jeunes ont effectué des achats de remplacement tandis que les 16/25 ans ont le plus souvent réalisé un premier achat. Par ailleurs, il est vrai que le marché a enregistré une baisse en valeur -de l'ordre de 30% environ- ceci étant dû pour l'essentiel à des prix plus bas, tant pour les consoles que pour les logiciels.

A l'issue de la période de Noël, qui concentre près de 70% des ventes annuelles, le bilan 1993 du marché du jeu vidéo s'avère positif. En effet, **les mois de novembre et décembre 1993 ont été supérieurs en volumes aux mois de novembre et décembre 1992**, venant ainsi compenser un début d'année moins favorable. Le marché du jeu vidéo apparaît donc très stable, contrairement aux prévisions alarmistes qui avaient pu être émises au mois de septembre.

NB: tous les chiffres de cette brochure sont extraits des panels Nielsen, express et quadrimestriels.



Tableau des ventes comparatives 1992/1993

	1992	1993
consoles	1 820 000	1 755 000
logiciels de jeu	5 620 000	5 595 000

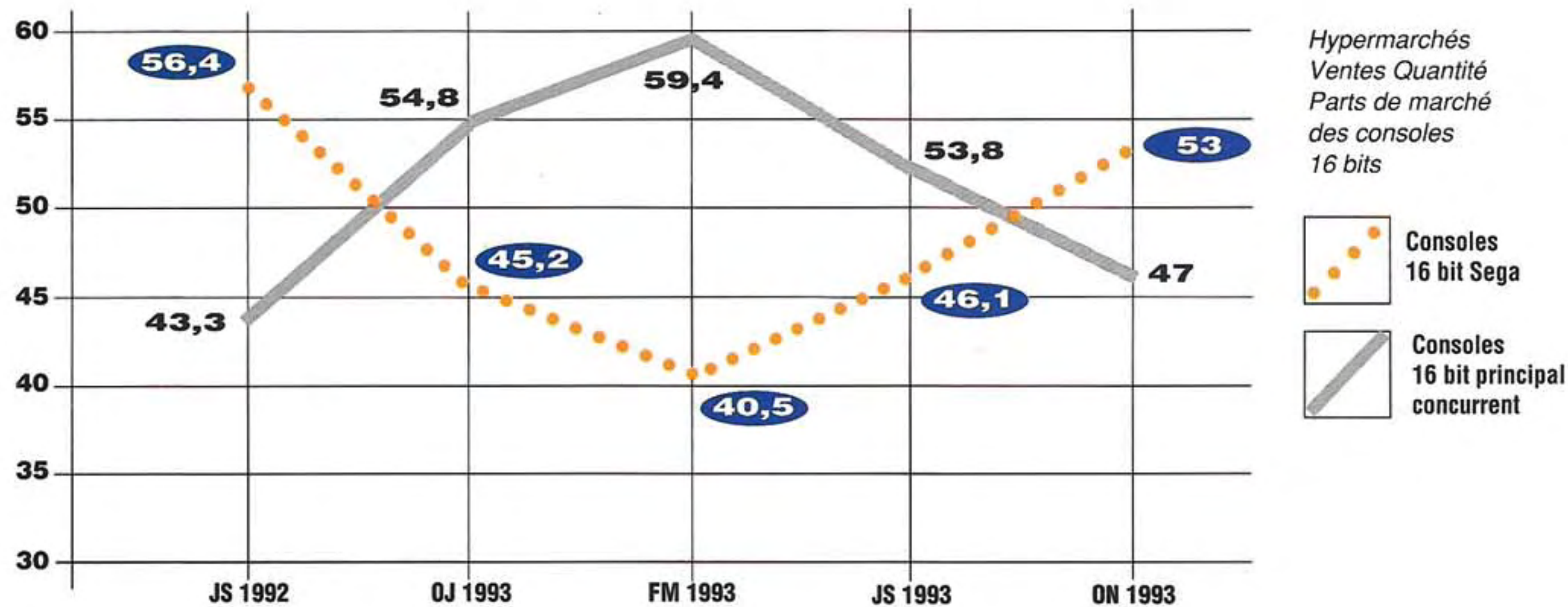
1993

Sega en forte progression

La Megadrive prend la tête des ventes de consoles 16 bit

Dans ce contexte globalement stable, Sega progresse fortement en réalisant un très important gain en parts de marché. En effet, à la fin du mois de novembre, la part de marché totale de Sega (consoles + logiciels de jeu) s'établit à 44% en valeur. L'analyse par segments

montre que, sur le segment le plus dynamique, celui des consoles 16 bit, Sega a conquis le leadership avec 53% en volume. Sur le deuxième segment du marché, celui des consoles portables, Sega obtient 43%, en valeur toujours.



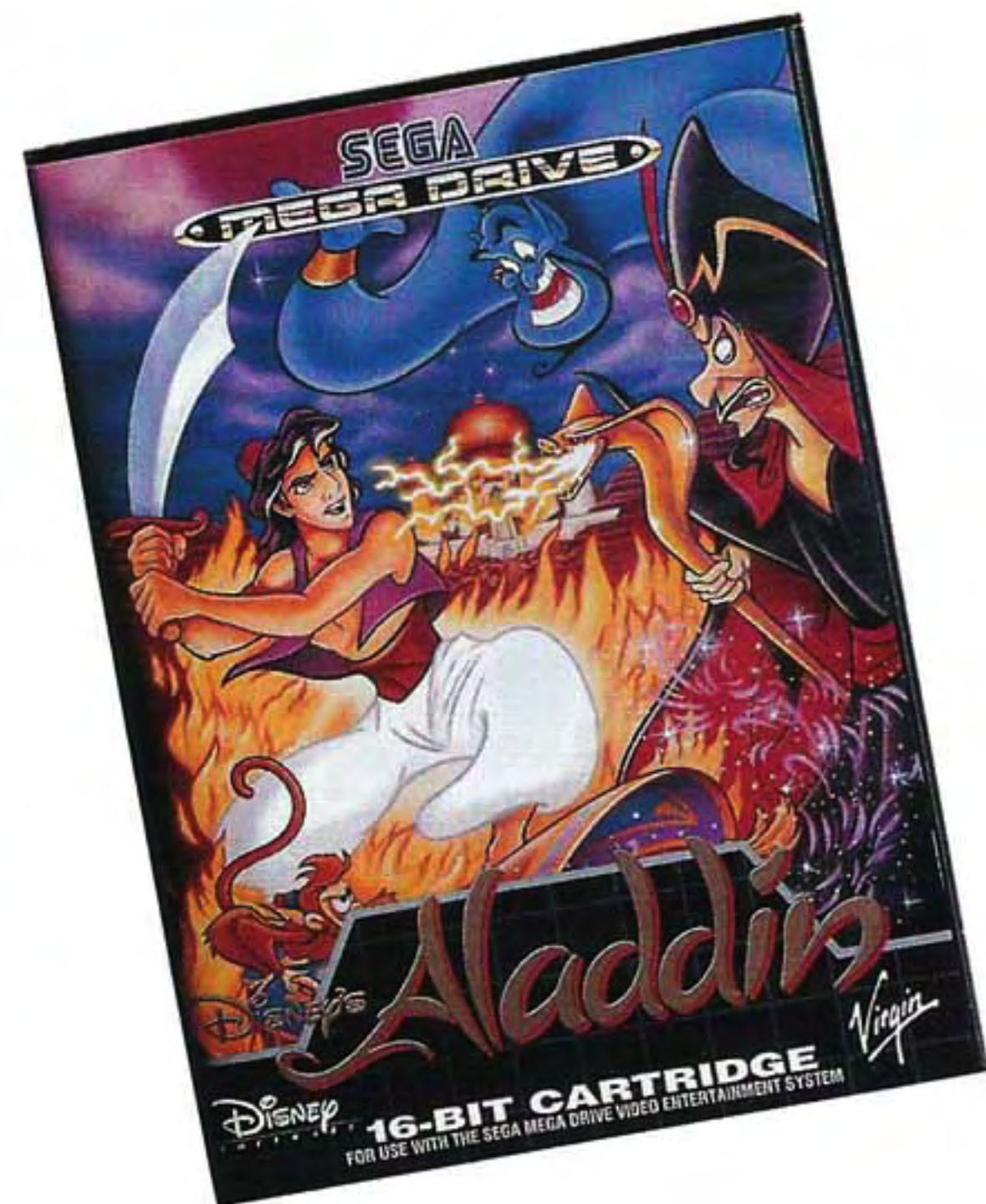
Parts de marché de Sega par segments (en valeur)

Consoles 8 bit	40%
Consoles 16 bit	52%
Consoles portables	43%
Consoles CD-ROM	98%
Total	44%

La meilleure offre de logiciels



Le succès de Sega en 1993 s'explique avant tout par le lancement de logiciels forts. Le jeu Aladdin sur Megadrive a représenté la plus forte vente de logiciels en France avec 250 000 exemplaires. Il équipe donc un possesseur de Megadrive sur quatre. Par ailleurs les jeux Flashback, Jurassic Park, Sonic Spinball et Street Fighter II' ont tous réalisé des scores exceptionnels, aux alentours des 100 000 exemplaires.



L'innovation technologique

En introduisant le Mega-CD sur le marché français, Sega a définitivement imposé son image de leader technologique. Le CD-ROM est en effet un support d'avenir, et les passionnés ne s'y sont pas trompés. Dès son lancement, le Mega-CD a conquis une nouvelle génération de joueurs, attirés par la performance et les logiciels originaux. Aujourd'hui, le Mega-CD est de fait le seul lecteur de CD-ROM grand public.

Une communication forte et inventive

Sega creuse l'écart en s'imposant auprès des 15/24 ans



Depuis trois ans, chaque nouvelle publicité Sega crée l'évènement et le célèbre "c'est plus fort que toi!" appartient déjà au cercle restreint des slogans les plus notoires. En 1993, Sega a poursuivi sa saga publicitaire avec les films "Canal Sega" pour soutenir le lancement du Mega-CD et des principaux logiciels. En adop-

tant, pour la première fois en France, un format de deux minutes trente, le film "Canal Sega" a marqué les esprits. Le ton volontairement décalé, jouant à la fois sur la technologie et l'humour, a été particulièrement apprécié par les 15/24 ans, cible prioritaire du Mega-CD. Par ailleurs, Sega a mené des actions de sponsoring spectaculaires en soutenant l'écurie Williams Renault en Formule 1,

le club de basket de Pro-A de Levallois ou encore en s'associant au Championnat du Monde de Surf à Biarritz. En 1993, tant au travers de sa publicité que de ses actions promotionnelles, Sega a imposé son image de marque technologique, proposant les meilleures consoles et les meilleurs logiciels. Toutes les études 1993 montrent notamment la très nette préférence pour Sega des adolescents et des jeunes adultes, qui représentent les principaux acheteurs potentiels de jeux vidéo en 1994.





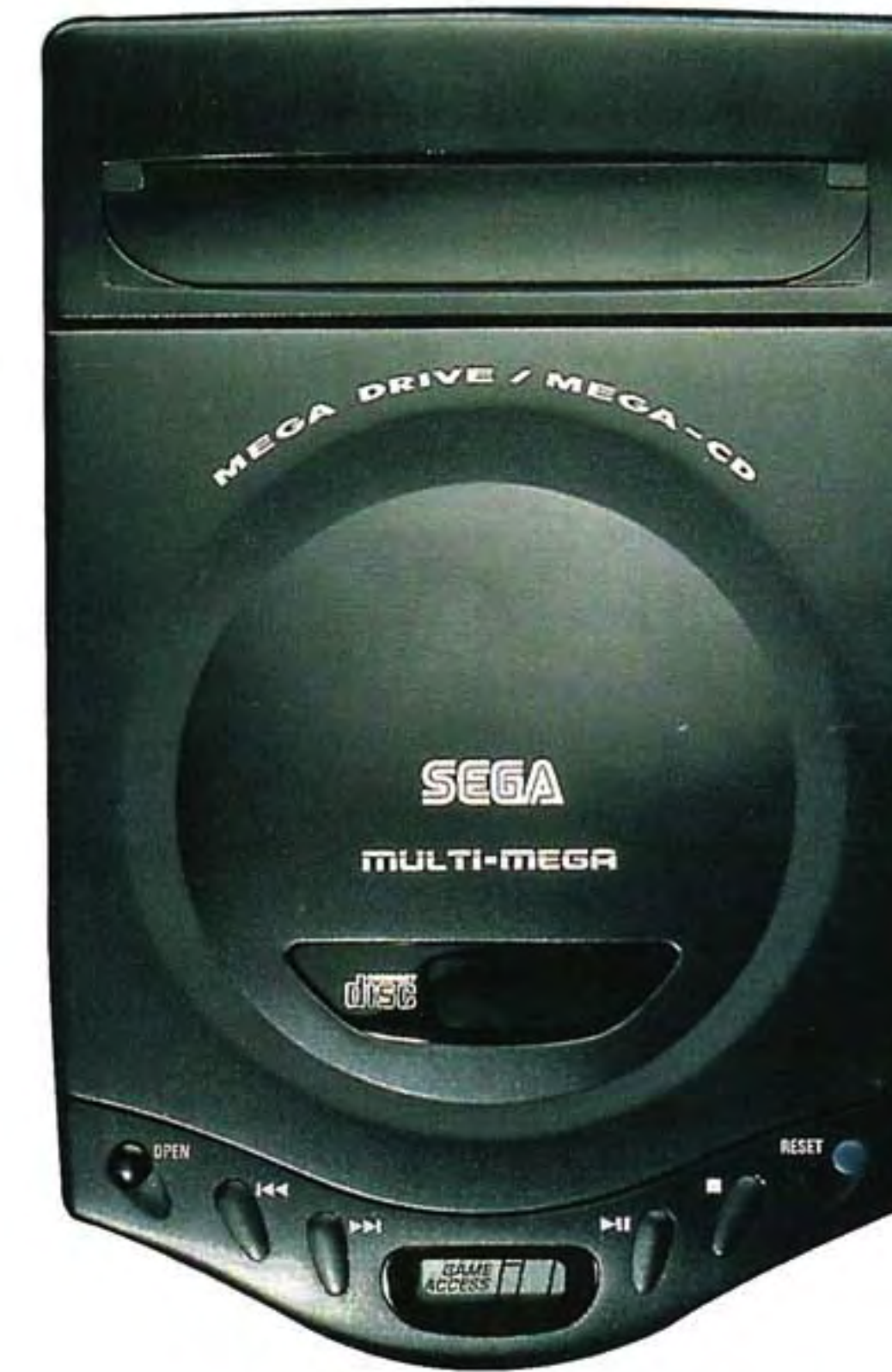
1994 Vers une nouvelle année de **progression** pour **Sega**

Si l'année 1993 a prouvé que les jeux vidéo étaient un phénomène durable, l'année 1994 devrait confirmer ce constat avec des ventes plus orientées vers les logiciels de jeux. De manière prévisionnelle, Sega France estime que l'activité des jeux vidéo devrait se stabiliser en valeur et que Sega progressera encore en parts de marché.

L'offre produits 1994 sera sensiblement identique à celle de 1993. L'innovation sera toujours représentée par les consoles CD-ROM (segment que le Mega-CD de Sega domine très largement) tandis que les consoles 16 bit et portables continueront d'être les segments les plus dynamiques, tant en volumes qu'en valeur.



Le **Multimega**, toute la **technologie** **Sega** dans un **format portable**



Présenté officiellement au CES de Las Vegas au mois de janvier 94, le Multimega est la nouvelle arme de Sega pour s'imposer définitivement sur le segment des consoles CD-ROM. Le Multimega se présente sous la forme d'un lecteur de CD portable qui combine, dans le même appareil, une Megadrive et un Mega-CD. La console est donc pourvue d'un port-cartouche acceptant tous les logiciels Megadrive et d'un lecteur de CD pour les jeux CD-ROM. Il suffit de brancher le Multimega sur une télévision pour disposer d'une console

puissante, compatible avec toute la logithèque Megadrive et Mega-CD. Le Multimega se transporte très facilement et, en voyage, est un excellent lecteur CD audio portable avec une grande autonomie sur batteries rechargeables.

Destiné plus particulièrement aux jeunes adultes, le Multimega sera introduit sur le marché français au mois d'avril. Il sera vendu avec une cartouche Megadrive, un jeu Mega-CD, un CD audio, un transformateur, une manette 6 boutons et un câble Péritel.

Game Gear la meilleure offre en **portable**



Depuis son lancement en 1991, la console Game Gear n'a cessé de progresser, tant en volumes qu'en parts de marché. Aujourd'hui, la part de marché de la Game Gear en valeur atteint 43% et le parc installé approche des 600 000 consoles.

En 1994, la console Game Gear devrait poursuivre sa progression de manière encore plus spectaculaire. En effet, 1994 verra l'introduction de nombreux logiciels de qualité, parmi lesquels Aladdin, Asterix ou Sonic Spinball, portant le nombre de jeux disponibles à près de 80. De nouvelles configurations seront également proposées en 1994, de façon à constituer une gamme équilibrée. La console Game Gear sera fortement soutenue tout au long de l'année par des actions publi-promotionnelles et notamment au cours des mois de juin et juillet.

1994 la Megadrive au mieux de sa forme

Virtua Racing : la Megadrive crée l'évènement.

Inimaginable il y a encore deux ans, Virtua Racing marque l'irruption d'une nouvelle génération de jeu en 3D réelle et s'installe comme la référence en la matière. Virtua Racing est le premier jeu Sega à utiliser un processeur spécial, le SVP (Sega Virtual Processor), qui permet ce type d'animation. D'autres jeux en 3D sont d'ores et déjà en préparation. Entre Virtua Racing sur borne d'arcade et le jeu sur Megadrive, les différences sont à peine perceptibles. Technologie, vitesse, fluidité, maniabilité, plaisir : tous les paramètres qui font la réussite d'un jeu sont réunis.

Et la presse ne s'y trompe pas qui consacre immédiatement **Virtua Racing comme le jeu de l'année 1994**. Avant même sa sortie, Sonic III, le jeu des dernières aventures du hérisson bleu, reçoit un accueil dithyrambique de la part de la presse. **Sonic III est présenté comme le meilleur jeu de plateformes**, toutes consoles confondues. Sonic III comporte 6 tableaux dont la richesse et la variété n'ont encore jamais été égalées, à tel point qu'une pile a été intégrée au jeu pour sauvegarder les parties. Outre les divers modes de jeux (seul ou à deux, en coopération ou en compétition), ce jeu de 16 Mega comporte de nombreux effets spéciaux dont un bonus stage extraordinaire en trois dimensions. De fait, l'année 1993 aura été celle de la Megadrive qui est aujourd'hui, aux Etats-Unis, en Europe et en France, **leader des consoles 16 bit**.

La raison du succès est simple : Sega offre des nouveautés aux joueurs en proposant des titres innovants de manière régulière. Comme les programmeurs savent tirer le meilleur parti de la Megadrive, ces titres sont, de surcroît, les plus avancés technologiquement.

Sonic, star planétaire

Quelques années à peine après sa "naissance", Sonic est devenu un des personnages préférés des 8/16 ans. En France, un sondage réalisé au mois de novembre 93 montre que Sonic atteint la sixième place des personnages les plus connus par les enfants et les adolescents. Il figure donc dans le peloton de tête, aux côtés des Asterix, Bugs Bunny, ou Tom & Jerry...



Depuis deux ans, Sonic fait l'objet d'un programme de licence. Dès le mois de mars, "Sonic, le magazine" sera vendu dans les kiosques français après un immense succès en Grande-Bretagne, en Allemagne et en Italie. De nombreux autres produits sous licence verront également le jour en 1994, notamment des T-Shirts, des articles de papeterie, des montres et une ligne de bagages.

Jeux Mega-CD la nouvelle génération



Moins d'un an après son lancement, 1 million de Mega-CD ont été vendus aux Etats-Unis et déjà 250 000 en Europe! En France, le Mega-CD a atteint les objectifs fixés au moment de son introduction sur le marché et est leader incontesté des lecteurs de CD interactifs en équipant un possesseur de Megadrive sur 20.

En 1994, une nouvelle génération de CD-ROM basés sur le concept de "film interactif", viendra

dynamiser ce segment d'avenir. Réalisés dans de véritables studios de cinéma et avec les mêmes moyens, ils plongeront les joueurs dans des ambiances uniques, que seul le support CD-ROM est capable d'apporter.

"Double Switch" est une bonne illustration de ce nouveau concept. Dans cette histoire qui a pour cadre un immeuble étrange, le joueur observe les différentes pièces et décide à tout moment de la suite du scénario. "Double Switch", comme tous les jeux de ce type, a fait l'objet d'un casting de qualité avec notamment Deborah Harry qui tient un des rôles principaux.

Parmi les grands jeux du Mega-CD en 1994, il faut également citer "Prize Fighter", un jeu de boxe comme il n'en existe aucun autre.

"Prize Fighter" est le premier logiciel Mega-CD à utiliser la "Tru Video" (un label déposé par Sega pour sa technologie d'images vidéo réelles). La vision du jeu est en "caméra subjective" et selon les phases du jeu, votre adversaire, votre entraîneur ou l'arbitre apparaîtront en face de vous. "Prize Fighter" est supervisé par Ron Stein qui a créé toutes les séquences de boxe de "Raging Bull" et de la série des "Rocky". Sur Mega-CD toujours, les sorties de "Dune" ou de "Tomcat Alley" prouveront de manière éclatante les capacités de la console.

Au total, Sega introduira plus de 50 nouveautés pour le Mega-CD au cours de l'année 1994.

"Dr Robotnik", un jeu fou, fou, fou...



Les jeux de réflexion sont rares sur consoles. Alors quand une nouveauté apparaît, elle est attendue par tous les passionnés, plus particulièrement par les adultes.

Avec "Dr Robotnik", Sega propose pour toutes ses consoles ce qui est sans doute un des meilleurs jeux de réflexion. Le principe est simple : assembler des "haricots" de couleur par groupe de quatre.

Mais commencer une partie, c'est prendre le risque de ne plus pouvoir s'arrêter tant l'action est prenante.

Si "Dr Robotnik" est déjà extraordinaire lorsqu'on joue seul, il devient diabolique à deux. En effet, le but du jeu n'est pas tant de gagner que de faire perdre l'autre. A chaque coup réussi, vous gênez votre adversaire qui doit alors revoir toute sa stratégie...

"Dr Robotnik" a tout pour devenir un "grand classique" des jeux vidéo, tant sur Megadrive que sur Game Gear ou Master System. Il sera soutenu promotionnellement tout au long de l'année.

Sega Channel, l'autre façon de jouer

En 1994, une nouvelle chaîne de télévision câblée verra le jour aux Etats-Unis : Sega Channel. Sur Sega Channel, après avoir pris un abonnement, les joueurs pourront télécharger plus d'une cinquantaine de jeux Megadrive directement à leur domicile. Une interface spéciale, comprise dans le prix de l'abonnement, est connectée à la console et permet de stocker les données informatiques véhiculées par le câble.

Lorsqu'on sait que, aux Etats-Unis, près de 2 acheteurs sur 5 déclarent avoir loué un jeu vidéo avant son achat, on mesure le potentiel commercial que représente Sega Channel. Par ailleurs, Sega Channel démontre une fois de plus l'avance de Sega dans les domaines des nouvelles technologies et du multimedia. Les projets d'adaptation de Sega Channel en Europe sont actuellement en cours d'étude.



Nom de code "Saturn"

Si le segment des consoles 16 bit, avec et sans lecteur CD-ROM, restera le plus dynamique en 1994, Sega prépare déjà l'avenir avec la mise au point d'une console 32 bit. Destinée à un public de passionnés, cette console sera introduite sur le marché en 1995 et, tous ceux qui ont eu la chance de voir les premières images des jeux en

développement ont été fortement impressionnés par ses performances. Dans un premier temps la console "Saturn" (nom de code du projet) intéressera plus particulièrement les "mordus" de jeux vidéo, ceux pour qui la technologie est le premier critère de choix d'une console.

Sega, le géant de l'arcade

Au plan mondial, Sega réalise près d'un tiers de son chiffre d'affaires avec son activité arcade, qui se répartit en conception et fabrication

de machines d'une part et gestion de centres de loisirs d'autre part. Au Japon, il existe déjà près de 50 centres Sega de divertissement familial, tous équipés de machines d'arcade à la pointe du progrès. En Europe, Sega a ouvert un centre à Bournemouth, en Angleterre ainsi que dans le célèbre magasin de jouets "Hamley's" à Londres. Dans le parc Eurodisney, huit salles Sega ont été ouvertes en 1992 et une première expérience a également été menée avec le magasin Virgin Megastore de Marseille.

Champs-Élysées, une vitrine mondiale

Au printemps 1994, s'ouvrira un immense centre de loisirs interactif sur les Champs-Élysées. Sur plus de 3 000 mètres carrés et trois niveaux, ce centre proposera à toute la famille des attractions uniques telles que le AS-1 ou le simulateur R-360. Une salle sera entièrement consacrée aux jeux de conduite

avec notamment, pour la première fois en Europe, un "Virtual Racing" permettant de jouer à 8 simultanément avec course retransmise sur écran géant! Située près du Rond-Point des Champs-Élysées, cette salle bénéficiera d'une très grande visibilité et pourra accueillir plusieurs milliers de visiteurs par

jour. Elle répondra à des critères très stricts en matière d'agrément, d'espace et de décoration et n'aura aucun point commun avec les salles d'arcade traditionnelles. Cette ouverture représente la première étape d'un vaste programme national, étalé sur plusieurs années.

